

# LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM KELAS V DI SDN PECALUNGAN 01 KABUPATEN BATANG

Tasya Bintang Maharani<sup>1)</sup>, M. Yusuf Setiawan<sup>2)</sup>, H. Rahmat Rais<sup>3)</sup>

DOI : [10.26877/literasi.v5i2.25177](https://doi.org/10.26877/literasi.v5i2.25177)

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi bertema harmoni ekosistem bagi siswa kelas V, dengan fokus pada mengukur validitas video dan mengevaluasi tanggapan siswa serta guru. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SDN Pecalungan 01 dengan subjek siswa kelas V. Dalam proses pengembangan, materi video animasi dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 87,5%, sedangkan validasi ahli media mencapai 92,5%. Penilaian dari praktisi materi dan media masing-masing memperoleh skor 95% dan 97,5%, semuanya termasuk kategori "sangat baik." Penelitian juga melibatkan uji lapangan dengan angket kepada siswa. Hasil menunjukkan tanggapan positif, dengan persentase 98% dalam kategori "sangat baik." Video animasi terbukti menarik dan efektif meningkatkan pemahaman siswa mengenai harmoni ekosistem. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi edukasi ini dinilai "layak dan valid" untuk digunakan sebagai bahan ajar, memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran tema ekosistem.

**Kata Kunci:** Pengembangan; Video animasi; Harmoni dalam ekosistem

### Abstract

*This study aims to develop an animated video on the theme of ecosystem harmony for fifth-grade students, focusing on assessing the video's validity and evaluating the responses of students and teachers. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN Pecalungan 01, with the research subjects being fifth-grade students. During the development process, the animated video material was assessed by subject matter experts, media experts, and practitioners. The validation results from subject matter experts indicated a validity level of 87.5%, while media experts provided a score of 92.5%. Evaluations from material and media practitioners yielded scores of 95% and 97.5%, respectively, all categorized as "excellent." The study also involved field testing through student questionnaires. The results showed positive responses, with a percentage of 98% categorized as "excellent." The animated video proved to be engaging and effective in enhancing students' understanding of ecosystem harmony. Based on these findings, it can be concluded that this educational animated video is considered "feasible and valid" for use as teaching material, offering a positive contribution to learning about ecosystem themes.*

**Keyword:** *Development; Animated videos; Harmony in the ecosystem*

---

**History Article**

Received 26 Juli 2025

Approved 16 Agustus 2025

Published 29 September 2025

**How to Cite**

Maharani, T. B., Setiawan, M. Y. & Rais, H. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V di SDN Pecalungan 01 Kabupaten Batang. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 265-275



---

**Corresponding Author:**

Jl. Sidodadi timur No. 24, Semarang, Indonesia

E-mail: <sup>1</sup> [tasyabintangmaharani311@gmail.com](mailto:tasyabintangmaharani311@gmail.com) <sup>2</sup> [muhammadyusufsetia@upgris.ac.id](mailto:muhammadyusufsetia@upgris.ac.id)

<sup>3</sup> [rahmatrais@upgris.ac.id](mailto:rahmatrais@upgris.ac.id)

## PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, materi pembelajaran merupakan unsur kunci untuk memfasilitasi pembelajaran yang optimal. Kehadiran mereka berperan sebagai pemandu dan perantara bagi guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Media pembelajaran juga mampu mempengaruhi dalam meningkatkan motivasi minat belajar dan kualitas pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bagi guru selama proses transfer ilmu, membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat membantu menyederhanakan materi yang dianggap abstrak dan sulit dijelaskan. Sebagai contoh, jika materi pelajaran berbicara tentang binatang buas dan subjeknya diberikan secara langsung, itu pasti akan membahayakan lingkungan pembelajaran. Namun, jika media pembelajaran dapat digunakan sebagai ilustrasi, siswa dapat mempelajari binatang buas secara otomatis tanpa menghayal atau membahayakannya.

Teknologi telah menjadi bagian integral dari hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Fenomena ini sejalan dengan kemajuan baik dari Revolusi Industri 4.0 maupun era Society 5.0, yang terus memacu terciptanya inovasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini nampak pada banyaknya pembelajaran media berbasis teknologi. Inovasi media edukasi berbasis teknologi tersebut merupakan bentuk kreativitas yang diciptakan oleh guru. Dalam proses pembuatan media edukasi berbasis teknologi guru memerlukan pengetahuan dan keterampilan agar menghasilkan media pembelajaran teknologi yang baik (Widianto., et al 2021). Media edukasi berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih fleksibel dan efektif.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa berbagai macam bentuk. Mulai dari visual, audio, dan visual-audio. Media pembelajaran audio-visual dalam bentuk video animasi berisi materi pembelajaran yang diilustrasikan melalui kumpulan gambar yang bergerak dan dilengkapi audio (Riyanti & Jarmita, 2021). Diharapkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran berbentuk video animasi dapat memberikan peningkatan komprehensi siswa tentang materi yang diajarkan. Guru sekolah dasar banyak menggunakan video animasi karena mereka memiliki ilustrasi visual yang jelas dan rekaman suara yang menarik. Hal ini menjadikan materi pembelajaran yang abstrak lebih konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahami dan menjelaskan materi tersebut. Selain itu, siswa tidak hanya berimajinasi, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang apa yang diajarkan oleh guru. Maka, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat memberikan kemudahan ketika siswa kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran (Andrasari., et al 2022).

Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan (Sadiyah, 2023). Materi IPA sering kali bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi untuk memudahkan pemahaman konsep, seperti siklus air, pertumbuhan tanaman, atau rantai makanan (Astuti, 2019; Putriana, 2018). Dengan bantuan video animasi atau media interaktif, konsep-konsep ini dapat ditampilkan secara konkret sehingga siswa dapat mengamati proses atau fenomena yang sulit dijangkau secara langsung. Selain itu, media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi

dengan materi secara aktif. Hal ini memungkinkan pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu membentuk pemahaman yang lebih mendalam pada peserta didik.

Sebelumnya peneliti telah melakukan wawancara pra penelitian dengan Ibu Paridah selaku guru kelas V di SDN Pecalungan 01. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Paridah, beliau selalu memanfaatkan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi. Media yang digunakan antara lain gambar, video, dan peta. Dalam hal ini, gambar berfungsi sebagai media yang membantu siswa dalam merepresentasikan inti dari materi yang diajarkan. Akan tetapi, jika itu adalah proses, reproduksi atau sesuatu yang bersifat dinamis, maka siswa hanya bisa membayangkannya. Dalam hal ini, pengaplikasian media pembelajaran berbasis video memungkinkan siswa untuk menyerap materi sepenuhnya tanpa perlu berpikir dari hal abstrak karena pembelajaran disampaikan melalui visualisasi yang dekat dengan realita. Namun, apabila video penjelasan biasa siswa juga sering merasa ngantuk dan bosan. Selanjutnya media pembelajaran peta digunakan untuk memberikan ilustrasi kepada siswa mengenai gambaran sebuah wilayah. Diantara ketiga media pembelajaran tersebut media pembelajaran video menjadi pilihan terbaik dari yang baik.

Ibu Paridah juga menyatakan video yang disukai oleh siswa adalah video animasi. Hal ini dikarenakan menurut siswa lebih menarik dan tidak membosankan. Namun guru memiliki kendala apabila menggunakan video pembelajaran dari YouTube banyak siswa perhatiannya teralihkan dengan video lainnya. Namun, guru tersebut belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang bentuknya adalah video, khususnya animasi, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada materi harmoni dalam ekosistem menjelaskan mengenai proses rantai makanan. Hal ini diperlukan penjelasan video agar siswa mampu mengetahui dengan jelas terkait materi pembelajaran. Selain itu lebih spesifik diperlukan media edukasi digital berupa video animasi. Penggunaan media edukasi video animasi mampu mengilustrasikan kepada siswa terkait proses harmoni dalam ekosistem secara jelas dan menarik. Media edukasi video animasi juga diperlukan agar siswa tidak ngantuk dan bosan selama pembelajaran.

Sehingga berdasarkan wawancara kebutuhan guru dan siswa adalah media pembelajaran berupa video animasi pada materi harmoni dalam ekosistem. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dengan materi harmoni dalam ekosistem untuk kelas V. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat validitas media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Tujuan tambahan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi yang membahas materi harmoni dalam ekosistem.

## **METODE**

Jenis penelitian yang diaplikasikan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang kemudian diuji keefektifannya. Metode ini fokus pada penciptaan dan evaluasi produk untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut dapat memberikan dampak yang diinginkan (Sugiyono, 2016: 297). Pada penelitian ini peneliti mengaplikasikan model ADDIE dalam mengembangkan produk media edukasi video animasi. Model ADDIE merupakan metode

yang terorganisir untuk pengembangan pembelajaran (Purnamasari, 2019). Selain itu, model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat generik. Artinya dapat dijadikan pedoman guna mengembangkan produk yang efektif, dinamis, dan menyokong pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan utama yaitu *Analysis*, *Desain*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Fitriyah., et al 2021). Penjelasan tahapan ADDIE antara lain:

1. *Analysis*: Pada tahap analisis ini peneliti memperoleh data melalui tahap wawancara studi pendahuluan yang juga merupakan tahap analisis. Analisis ini juga meliputi latar belakang masalah yang menjadi dasar penelitian pentingnya penelitian dilaksanakan. Tahap analisis memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan penelitian dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, hasil penelitian dapat lebih relevan, memberikan manfaat yang signifikan bagi guru, siswa, dan sekolah.
2. *Desain* : Desain yang terdiri dari menyusun rencana desain media pembelajaran sesuai dengan tahap satu yaitu analisis, merancang skenario prosedur penggunaan media pembelajaran, menyesuaikan rancangan media pembelajaran terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Pada tahap desain peneliti membuat *storyline* dan *storyboard* sebagai bentuk rancangan terhadap media pembelajaran video animasi materi harmoni dalam ekosistem.
3. *Develop* : Pada tahap pengembangan peneliti membuat langsung produk sesuai kerangka desain media edukasi berbasis video animasi. Peneliti mengaplikasikan platform *adobe illustrator* untuk menciptakan karakter tokoh dan elemen yang ada dalam media pembelajaran video animasi. Lalu platform *adobe animate* untuk membuat karakter menjadi bentuk animasi. Terakhir *adobe premiere pro* untuk menyunting animasi yang terbentuk menjadi video animasi. Setelah proses produksi selesai peneliti menyerahkan kepada ahli materi dan ahli media guna mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi.
4. *Implement* : Pada tahap keempat yaitu *implement*, peneliti memanfaatkan media pembelajaran video animasi untuk menerangkan materi tentang harmoni dalam ekosistem. Selain itu, peneliti memberikan angket kepada guru sebagai praktisi materi dan media untuk mengukur tingkat kevalidan serta tanggapan guru terhadap media tersebut. Setelah proses implementasi, peneliti juga mendistribusikan angket kepada siswa untuk menggali respons mereka terhadap penggunaan media edukasi seperti video animasi.
5. *Evaluate* : Pada model ADDIE, tahapan terakhirnya adalah evaluasi. Pada tahap terakhir ini, peneliti menghimpun hasil evaluasi terhadap produk media pembelajaran video animasi yang telah dinilai dan diimplementasikan. Pada tahap ini, peneliti mampu mengidentifikasi tingkat kevalidan dari media pembelajaran video animasi. Selain itu, peneliti juga menggali respon baik guru serta siswa terhadap implementasi media pembelajaran video animasi sebagai sarana penyampaian materi harmoni dalam ekosistem.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pecaluangan 01. Selain itu, peserta penelitian mencakup siswa kelas V di SDN Pecaluangan 01, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, dengan jumlah total 13 siswa. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan angket validasi materi dan angket validasi media untuk mengukur tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi tentang materi harmoni dalam ekosistem. Angket tersebut

didistribusikan kepada para ahli baik materi serta media, menggunakan model skala Likert dengan interval 1-5, yang mencakup: (5) Sangat Setuju, (4) Setuju, (3) Ragu-Ragu, (2) Kurang Setuju, dan (1) Tidak Setuju (Sugiyono, dalam Amalia 2024). Aspek angket ahli materi adalah kesesuaian materi, kelayakan materi, dan penyajian materi. Sementara aspek angket ahli media adalah desain media pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan penyajian media pembelajaran.

Sebagai tambahan, peneliti juga membagikan angket kepada guru sebagai praktisi materi dan praktisi media. Selain itu, peneliti juga membagikan angket kepada siswa untuk menggali respons guru dan siswa terhadap implementasi media pembelajaran video animasi. Angket untuk praktisi materi dan praktisi media memiliki model serta aspek yang sama dengan angket telah didistribusikan para ahli sebelumnya. Sementara itu, angket siswa menggunakan skala Guttman dengan interval 0-1, yaitu: 0 (tidak) dan 1 (ya). Setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi materi, praktisi media, serta respons siswa, peneliti kemudian menghitung dan menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Teknik analisis data merupakan cara peneliti dalam mengolah dan menata data secara sistematis yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung (Nurdewi, 2022). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua data untuk diolah dan dianalisis lebih lanjut guna mendapatkan kesimpulan penelitian. Setelah memperoleh persentase peneliti membagi menjadi lima kategori antara lain; sangat baik (81-100), baik (61-80), cukup (41-60), kurang (21-40), dan kurang sekali (1-20). Selain persentase, peneliti juga menambahkan kolom catatan untuk memungkinkan ahli materi, ahli media, praktisi materi, praktisi media, dan siswa memberikan umpan balik yang tidak hanya berbentuk numerik namun juga lebih deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses upaya manusia untuk meningkatkan potensi, wawasan, keterampilan, perilaku, dan nilai-nilai mereka dalam kehidupan dikenal sebagai pendidikan. Dalam prosesnya pendidikan dilalui melalui pembelajaran. Secara umum, pembelajaran adalah proses penyampaian ilmu yang berlangsung antara guru serta siswanya. Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik, banyak hal yang perlu diperhatikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan. Media ini berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk mendukung kegiatan instruksional, dengan tujuan menyajikan materi pelajaran secara efektif sehingga dapat diterima oleh siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Tingkat keberhasilan media pembelajaran adalah satu dari sekian indikator keberhasilan proses transfer ilmu dari guru kepada siswanya.

Pada penelitian ini peneliti berfokus terhadap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk video animasi yang mengajarkan siswa kelas V tentang harmoni dalam ekosistem. Penelitian ini menerapkan metode R&D (*Research and Development*), yang merupakan

pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan atau perbaikan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Metode ini melibatkan lima tahap utama, yaitu ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*). Metode penelitian pengembangan ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode penelitian lainnya. Hal ini dikarenakan media pengembangan menghasilkan produk yang telah diuji berkali-kali sehingga menghasilkan produk yang berkualitas (Waruwu, 2024).

Penelitian ini diawali dengan observasi pra-penelitian guna mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sekolah, siswa, dan guru. Peneliti melakukan observasi melalui wawancara bersama guru kelas V yaitu Ibu Paridah. Melalui hal tersebut guru mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Nurfadhillah et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki potensi untuk mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar dengan meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar.

SDN Pecalungan 01 telah menerapkan media pembelajaran gambar, video, dan animasi. Selama proses pembelajaran siswa cenderung lebih menyukai media pembelajaran video. Hal ini dapat terjadi karena melalui video siswa memvisualisasikan materi sekaligus penjelasannya. Selain itu media pembelajaran video juga dapat memperdalam komprehensi siswa, terutama pada materi yang kompleks. Namun, guru masih memiliki kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran video selama proses pembelajaran. Guru tidak pernah mengembangkan video pembelajaran secara mandiri. Sehingga menggunakan video yang ada melalui platform *YouTube*. Akan tetapi siswa mendapatkan banyak distraksi mengakibatkan pembelajaran tidak efektif. Maka guru memerlukan video pembelajaran terutama materi harmoni dalam ekosistem. Sesuai dengan perkembangan siswa video animasi dianggap tepat bagi guru kelas V. Media pembelajaran video animasi merupakan media berisi materi pembelajaran yang diilustrasikan melalui kumpulan gambar yang bergerak dan dilengkapi audio (Riyanti & Jarmita, 2021).

Setelah mendapatkan informasi peneliti melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *design*. Pada tahap ini peneliti membuat bahan ajar, *storyline*, dan *storyboard*. Hal ini dilakukan peneliti sebagai petunjuk dalam proses produksi atau pengembangan media pembelajaran video animasi. Selanjutnya peneliti melakukan proses pengembangan atau produksi berbantuan adobe *illustrator*, adobe *after effect*, dan adobe *premier pro*. Adobe *illustrator* digunakan peneliti untuk membuat desain karakter, elemen, dan background dalam video animasi. Sementara adobe *after effect* digunakan peneliti untuk membuat animasi melalui desain yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya tahap pengembangan terakhir menggunakan adobe *premier pro* untuk mengedit video animasi hingga menjadi satu kesatuan. Setelah tahap produksi selesai peneliti mengajukan hasil produksi pada ahli media dan ahli materi guna mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan media pembelajaran video animasi.

Tujuan dari uji kelayakan produk ini adalah untuk mengukur tingkat kelayakan dan kevalidan pengembangan sarana pembelajaran berbentuk video animasi baik materi harmoni dalam ekosistem kelas V. Uji kelayakan produk ini terdiri dari tiga elemen utama yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji lapangan. Hasil dari uji kelayakan produk ini digunakan peneliti sebagai bukti bahwa sarana pembelajaran berbentuk video animasi dari

materi harmoni dalam ekosistem benar-benar layak digunakan selama proses pembelajaran siswa kelas V. Berikut hasil uji kelayakan produk media pembelajaran video animasi antara lain:

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas materi yang terdapat pada media pembelajaran video animasi. Materi yang disampaikan harus sesuai dengan topik harmoni dan ekosistem serta dapat digunakan guru untuk membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa aspek yang dinilai peneliti antara lain kesesuaian materi, kelayakan materi, dan metode penyajian. Hasil uji validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Validasi ahli materi

| No | Aspek             | Jumlah | Skor maksimal |
|----|-------------------|--------|---------------|
| 1  | Kesesuaian materi | 10     | 12            |
| 2  | Kelayakan         | 14     | 16            |
| 3  | Penyajian         | 11     | 12            |
|    | Skor              |        | 35            |
|    | Persentase        |        | 87,5%         |
|    | Kategori          |        | Sangat baik   |

Validasi dari ahli materi mengumpulkan skor sebesar 35 dengan persentase 87,5%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa muatan materi dalam media pembelajaran video animasi “layak dan valid” untuk diaplikasikan pada pembelajaran kelas V. Selanjutnya peneliti melakukan validasi ahli media. Validasi ahli media diaplikasikan oleh peneliti bertujuan untuk menginvestigasi tingkat kelayakan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan harus layak dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi harmoni dalam ekosistem. Peneliti melakukan uji beberapa aspek yaitu desain, penggunaan, dan penyajian. Hasil validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 2.** Validasi ahli media

| No | Aspek      | Jumlah | Skor maksimal |
|----|------------|--------|---------------|
| 1  | Desain     | 15     | 16            |
| 2  | Penggunaan | 11     | 12            |
| 3  | Penyajian  | 11     | 12            |
|    | Skor       |        | 37            |
|    | Persentase |        | 92,5%         |
|    | Kategori   |        | Sangat baik   |

Hasil dari uji validasi oleh ahli media menunjukkan skor 37 dengan persentase 92,5%, yang artinya berkategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, interferensinya adalah media pembelajaran video animasi dinilai "layak dan valid" untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V mengenai materi harmoni dalam ekosistem. Selain itu peneliti juga melakukan uji lapangan untuk mengidentifikasi tingkat kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi apabila diimplementasikan selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan pencapaian tujuan pembelajaran, media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa diperlukan dalam proses pembelajaran (Daniyanti et al., 2023). Beberapa uji yang dilakukan peneliti adalah uji praktisi media, uji praktisi materi, dan angket siswa. Hasil uji praktisi materi sebagai berikut:



**Tabel 3.** Validasi praktisi materi

| No | Aspek             | Jumlah | Skor maksimal |
|----|-------------------|--------|---------------|
| 1  | Kesesuaian materi | 16     | 12            |
| 2  | Kelayakan         | 12     | 16            |
| 3  | Penyajian         | 10     | 12            |
|    | Skor              |        | 38            |
|    | Persentase        |        | 95%           |
|    | Kategori          |        | Sangat baik   |

Hasil uji praktisi materi mendapatkan skor 38 dengan persentase 95%, yang menempatkan hasil tersebut dalam kategori sangat baik. Maka dapat dinyatakan bahwa materi yang termuat dalam media pembelajaran video animasi dapat diaplikasikan oleh guru. Sebagai tambahan peneliti juga menyerahkan media pembelajaran video animasi kepada praktisi media. Tujuan dari hal ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan media berdasarkan praktisi media. Berikut hasil uji praktisi media antara lain:

**Tabel 4.** Validasi ahli media

| No | Aspek      | Jumlah | Skor maksimal |
|----|------------|--------|---------------|
| 1  | Desain     | 16     | 16            |
| 2  | Penggunaan | 12     | 12            |
| 3  | Penyajian  | 11     | 12            |
|    | Skor       |        | 39            |
|    | Persentase |        | 97,5%         |
|    | Kategori   |        | Sangat baik   |

Hasil evaluasi dari praktisi media menunjukkan skor 39 dengan persentase 97,5%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Hasilnya, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan untuk menyampaikan materi tentang harmoni dalam ekosistem. Sebagai tambahan, peneliti juga mendistribusikan angket kepada siswa untuk mengukur respons mereka terhadap media pembelajaran video animasi. Berikut adalah hasil dari angket respons siswa:

**Tabel 4.** Validasi ahli media

| No | Aspek                                                                                                    | Jumlah | Skor maksimal |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|
| 1  | Bentuk media pembelajaran video animasi ini sangat menarik                                               | 13     | 13            |
| 2  | Warna yang digunakan pada media pembelajaran video animasi sangat menarik                                | 13     | 13            |
| 3  | Saya tertarik mempelajari materi “Harmoni dalam Ekosistem” menggunakan media pembelajaran video animasi. | 13     | 13            |
| 4  | Tulisan pada media pembelajaran video animasi sangat jelas.                                              | 13     | 13            |
| 5  | Saya lebih bersemangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.                      | 13     | 13            |
| 6  | Belajar menggunakan media pembelajaran video animasi sangat menyenangkan.                                | 13     | 13            |
| 7  | Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan konsentrasi saya selama pembelajaran.                | 12     | 13            |
| 8  | Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keaktifan saya selama pembelajaran                   | 13     | 13            |

|            |                                                                                    |    |             |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------|
| 9          | Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap materi | 13 | 13          |
| 10         | Audio media pembelajaran video animasi sangat jelas.                               | 11 | 13          |
| Skor       |                                                                                    |    | 127         |
| Persentase |                                                                                    |    | 98%         |
| Kategori   |                                                                                    |    | Sangat baik |

Berdasarkan hasil angket, siswa cenderung menunjukkan respon positif, dengan persentase total mencapai 98%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Pada angket respon siswa juga memberikan catatan kepada peneliti menjelaskan bahwa media edukasi video animasi sangat menarik. Lalu melalui media edukasi berbentuk video animasi dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi harmoni dalam ekosistem. Lalu menjelaskan bahwa video sangat bagus. Siswa juga memberikan masukan bahwa warna yang diterapkan dalam media pembelajaran video animasi terlihat cerah, menarik, dan estetik. Sebagai tambahan siswa juga memberikan pendapat bahwa audio penjelasan materi melalui media pembelajaran berbentuk video animasi sangat jelas. Berdasarkan nilai dan masukan yang diberikan oleh siswa selama uji lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi memperoleh respon positif dari siswa. Maka media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan materi harmoni dalam ekosistem kelas V.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran video animasi diperoleh kesimpulan bahwa: Perangkat pembelajaran video animasi dinilai sebesar 87,5% dengan kategori “sangat baik” oleh ahli bahan ajar, kemudian 92,5% dengan kategori “sangat baik” oleh para ahli media. Oleh karena itu, alat pengajaran video animasi efektif dan cocok untuk penggunaan pendidikan. Apalagi alat ajar video animasi mendapat pujian yang sangat tinggi dari para praktisi bahan ajar dan ahli media. Hasil tes pada praktikan materi memperoleh nilai estimasi 95% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji media aktual diperoleh 97,5% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, video animasi sebagai media pembelajaran mengenai keharmonisan ekologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, bahan ajar berupa video animasi ini mendapatkan penilaian yang sangat positif, dengan persentase 98% dalam kategori "sangat baik" pada uji lapangan yang melibatkan siswa kelas V. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran dalam bentuk video animasi terbukti efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, para peneliti mempunyai keterbatasan dalam proses penelitiannya, sehingga diharapkan penelitian-penelitian kedepannya dapat terus berkembang dan berinovasi berdasarkan perkembangan program dan teknologi. Hal ini dilakukan agar materi video animasi dapat terus digunakan dalam pengajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, D. E. W., KHB, M. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis keaktifan belajar siswa terhadap model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran

IPA di kelas V SD Kanisius Hasanudin Semarang. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 77–83.

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1338>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Putriana, I., Wijayanti, A., & Budiman, M. A. (2018, March). Implementasi model CTL berbantu alat peraga untuk meningkatkan keterampilan bekerja ilmiah siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD. In *Prosiding Seminar Nasional Hima dan Prodi PGSD 2017*.
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi unsur-unsur bangun datar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(1), 73–88. <https://doi.org/10.32678/primary.v13i1.4698>
- Sadiyah, N., Priyanto, W., & Budiman, M. A. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar BAB 3 muatan pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(1), 214–225.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>